

**TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI ANAK DI  
YOGYAKARTA  
SEBAGAI SARANA REKREASI DAN EDUKASI DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGIS  
ANAK YANG DIWUJUDKAN DALAM PERANCANGAN INTERIOR DAN EKSTERIOR  
YANG IMAJINATIF**

**Maya Novianty<sup>1</sup>**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 44 Yogyakarta

e-mail : [mnovianty@yahoo.com](mailto:mnovianty@yahoo.com)

Abstrak: Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kota yang menjadi tujuan wisata atau rekreasi, selain itu Yogyakarta juga dikenal sebagai kota pendidikan yang para pelajarnya berasal dari berbagai kota ataupun pulau di Indonesia. Hal ini menjadikan Daerah Istimewa Yogyakarta sangat padat oleh para pelajar. Meningkatnya mutu pendidikan di Yogyakarta, terlihat dari banyaknya sekolah yang ada. Meningkatkan pendidikan yang ada di Yogyakarta kurang diimbangi fasilitas edukasi dan rekreasi yang memfasilitasi anak-anak sekolah untuk mengadakan kegiatan *fieldtrip*. Fasilitas Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta sangat diperlukan karena dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak dalam ilmu pengetahuan, imajinasi, dan kreativitas, sekaligus memfasilitasi anak-anak yang ingin melakukan praktek individu maupun kelompok yang santai dan modern. Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta berfungsi sebagai tempat menyalurkan hobi, minat, serta bertujuan untuk meningkatkan kualitas cita-cita anak agar dapat lebih memahami profesi yang dicita-citakannya. Dalam mewujudkan tujuannya tersebut, maka Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta diciptakan dengan pendekatan psikologi anak yang diwujudkan melalui pengolahan interior dan eksterior bangunan yang imajinatif. Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta dengan pendekatan psikologi anak tersebut akan diwujudkan desain interior dan eksterior yang imajinatif melalui garis, bentuk, warna, tekstur, dan material yang bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi anak dalam kegiatan belajar sambil bermain tersebut.

Kata Kunci : Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak, Psikologi Anak, Interior, Eksterior, Imajinatif

---

<sup>1</sup> Maya Novianty adalah Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Pengadaan Proyek

Sebagai salah satu kota pariwisata, Yogyakarta mempunyai banyak tempat rekreasi yang diunggulkan, seperti taman pintar, kidz fun, pantai parangtritis, kaliurang, dan gabusan. Namun pusat rekreasi berbasis edukasi di Yogyakarta masih kurang, salah satunya adalah taman pintar, yaitu taman rekreasi yang menyertakan ilmu dalam setiap permainannya. Konsep taman pintar tersebut diadopsi dari sebuah bangunan di Kuala Lumpur, Malaysia yang dimana bangunan tersebut terdapat fasilitas rekreasi yang mengajarkan edukasi tingkat dasar, dan sekaligus mengajarkan anak-anak mengenali profesi agar anak – anak dapat bersifat kritis tentang cita-citanya dimasa depan.

Taman rekreasi berbasis edukasi profesi merupakan sarana untuk menyalurkan hobi, bersenang-senang serta belajar memahami kegiatan serta menambah pengalaman baru dan informasi baru dalam berpikir. Taman edukasi profesi dan rekreasi tersebut merupakan sarana pengembangan edukasi bagi anak-anak, oleh karena itu desain interior maupun eksterior bangunan haruslah imajinatif sebagai cerminan anak-anak yang masih terus mencari dan menggali jati diri mereka.

Mengingat bahwa kota Yogyakarta merupakan kota pendidikan yang dimana mutu pendidikannya harus selalu ditingkatkan dan anak-anaknya harus diarahkan kepada kegiatan yang positif yang dapat menggali minat dan potensinya sedak dini, maka perlu didirikan suatu tempat yang dapat mewadahi sekaligus memfasilitasi anak-anak yang ingin

melakukan praktek individu maupun kelompok yang modern dan santai, berupa Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Keluarga di Yogyakarta dengan pendekatan psikologis anak yang diwujudkan dalam perancangan interior dan eksterior yang imajinatif. Bangunan ini dijadikan sebagai taman rekreasi dan edukasi berbasis profesi indoor bagi para anak-anak berumur 4 – 16 tahun dan orang tua yang berfungsi sebagai tempat menyalurkan hobi, minat, serta meningkatkan kualitas cita-cita anak agar dapat lebih memahami profesi yang dicita-citakannya.

### Latar Belakang Permasalahan

Taman edukasi profesi dan rekreasi merupakan tempat yang menyajikan kegiatan rekreasi berbasis edukasi bagi anak-anak dalam aspek kepintaran dan bersosialisasi. Anak-anak dapat belajar berinteraksi serta belajar memahami kegiatan yang dilakukan. Dengan adanya wahana simulasi profesi untuk mengimplementasikan profesi yang dicita-citakan dapat membantu anak-anak memahami, membayangkan, serta bertanggung jawab pada setiap profesi dengan metode *field trip*. Dengan demikian anak-anak dapat menyalurkan kegiatannya dengan hal yang lebih positif dan berguna.

Pengembangan motorik anak dapat dilakukan salah satunya dengan cara melakukan kegiatan rekreasi dan edukasi yang dapat mengembangkan dan memperkenalkan anak pada hobi, minat dan cita-citanya yakni dengan kegiatan edukasi yang berbasis profesi sejak usia dini. Kegiatan ataupun wahana Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi tersebut harus dirancang berdasarkan pendekatan

psikologis anak dengan penerapan pada interior dan eksterior yang imajinatif agar anak-anak lebih mudah untuk memahami dan mengerti maksud dari kegiatan didalamnya.

### **Rumusan Permasalahan**

Bagaimana wujud rancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta yang imajinatif sebagai wahana untuk mendukung kemampuan imajinatif anak dalam mempelajari berbagai profesi, yang juga diwujudkan melalui pengelolaan interior dan eksterior bangunan terhadap psikologi anak ?

### **Tujuan Umum**

Menciptakan Taman Edukasi Profesi dan Anak di Yogyakarta dengan konsep Edutainment yang imajinatif sebagai tempat untuk mewadahi dan menyalurkan hobi, minat, serta meningkatkan kualitas cita-cita anak agar dapat lebih memahami profesi anak ,yang diwujudkan melalui pengolahan interior dan eksterior bangunan yang imajinatif.

### **Ruang Lingkup Penulisan**

#### **a. Lingkup Spatial**

Bagian-bagian dari Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi di Yogyakarta yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah dengan menerapkan desain interior dan eksteriornya yang imajinatif.

#### **b. Lingkup Substansial**

Perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi di Yogyakarta akan diolah dengan menerapkan penekanan pada psikologis anak dengan penerapan pada pola aktivitas, pola pergerakan, elemen ruang, standar kebutuhan ruang, arahan kualitas tatanan bentuk dan ruang interior dan eksterior.

#### **c. Lingkup Temporal**

Rancangan ini diharapkan dapat menjadi penyelesaian ruang dan penekanan studi pada Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi di Yogyakarta dalam kurun waktu 15 tahun mendatang.

## **TINJAUAN UMUM**

### **Taman**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **taman** adalah /ta-man/ n kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang); tempat (yang menyenangkan dan sebagainya); tempat duduk pengantin perempuan (yang dihiasi dengan bunga-bunga dan sebagainya).<sup>1</sup>

Taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya.<sup>2</sup>

### **Edukasi**

Edukasi adalah upaya dari subjek terhadap objek untuk mengubah cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan menuju cara tertentu yang diinginkan oleh subjek.<sup>3</sup>

### **Profesi**

Profesi adalah suatu kumpulan atau set pekerjaan yang membangun suatu set norma yang sangat khusus yang berasal

<sup>1</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 1385.

<sup>2</sup> Irwan, Zoer'ain Djamal.2005.*Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*.Jakarta.Bumi Aksara.hal.17

<sup>3</sup> Suroso, Rendra.2004.*Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif*.Bandung.Bandung Fe Institute. Hal.05

dari perannya yang khusus di masyarakat.  
4

### Rekreasi

Rekreasi adalah suatu aktivitas, kegiatan tersebut bersifat fisik, mental, maupun emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.<sup>5</sup>

### Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi

Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi adalah sebuah tanah dengan luasan tertentu yang terdiri dari pepohonan, perdu, semak, rerumputan dan tempat hiburan yang dilengkapi juga dengan fasilitas penunjang yang berhubungan dengan pendidikan atau ilmu pengetahuan yang berbasis profesi.

### Interior

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), In.te.ri.or *n* 1 bagian dalam gedung (ruang dsb); 2 tatanan perabot (hiasan, dsb) di ruang dalam gedung dsb.<sup>6</sup>

Interior adj. 1 situated within or inside; inner. 2 remote from thr coast or frontier; inland. *n*. 1 the interior part. 2 the internal affairs of country.<sup>7</sup>

### Eksterior

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Eks.te.ri.or / *n* bagian luar (rumah, gedung, dsb).<sup>8</sup>

Exterior adj. relating to or on the outside of something. *n*. the outer surface or structure of something.<sup>9</sup>

<sup>4</sup> Edgar, H. Schein. 1991. *Organizational Culture and Leadership*. San Fransisco. Oxford Jossey Bass Publisher.. hal.02

<sup>5</sup> Karyono, A. Hari.1997.*Kepariwisata*.Jakarta.PT. Grasindo.hal 05

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 542.

<sup>7</sup> *Paperback Oxford English Dictionary*.2012.Seventh Edition United Kingdom.Oxford University Press.hal. 379.

<sup>8</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 360.

<sup>9</sup> *Paperback Oxford English Dictionary*.2012.Seventh Edition United Kingdom.Oxford University Press.hal. 251.

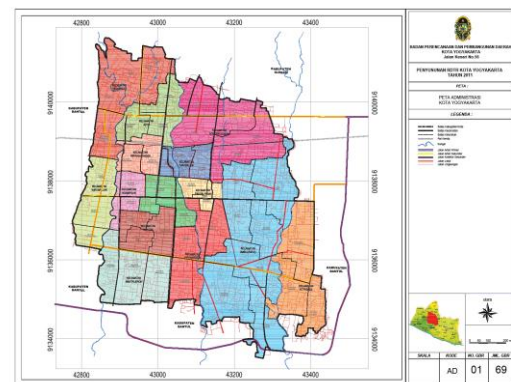
### Imajinatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ima.ji.na.si *n* 1 daya pikir untuk membayangkan (angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan,dsb.) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; 2 Khayalan.<sup>10</sup>

### Psikologi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Psi.ko.lo.gi *n* ilmu yang berkaitan dengan proses mental, baik normal maupun abnormal dan pengaruhnya terhadap perilaku; ilmu pengetahuan tentang gejala atau kegiatan jiwa.<sup>11</sup>

### LOKASI TERPILIH



**Gambar 1.** Peta Administrasi Kota Yogyakarta

*Sumber: Perda Kota Yogyakarta/ RTRW Kota Yogyakarta, 19 Mei 2016*

Lokasi site berada di Jl. Jendral Sudirman, Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta. Site dipilih berdasarkan RTRW yang telah dilakukan berdasarkan kriteria site. Luas site terpilih adalah  $\pm 18.340 \text{ m}^2$ .

<sup>10</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 526.

<sup>11</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 1109.





**Gambar 2.** Lokasi dan Tapak Terpilih  
Sumber : Google Earth, 2016

Batas-batas pada tapak yang direncanakan untuk membangun Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta adalah, sebagai berikut :

- Sebelah Utara: Jl. Jendral Sudirman dan deretan kios milik warga.
- Sebelah Selatan : SMA Stella Duce 1
- Sebelah Barat : Jl. Faridan M. Noto dan kios milik warga.
- Sebelah Timur : Pertokoan.

**Tabel 1.** Peraturan Tata Ruang pada Tapak

Zona Berdasarkan Pola Ruang Kota Yogyakarta	Deskripsi	Ketentuan Intensitas Bangunan dan amplop ruang	Tampilan Bangunan
Zona Perdagangan dan Jasa		<ul style="list-style-type: none"><li>- KDB maksimal 90%</li><li>- TB maksimal 32 meter</li><li>- KLB maksimal 6,4</li><li>- KDH minimal 5%</li><li>- RTH 10%</li><li>- Lebar jalan (ROW) minimal 3 meter</li><li>- GSB minimal 5 meter</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ketentuan arsitektural berlaku bebas, dan tetap memperhatikan keindahan dan keserasian lingkungan sekitar.</li><li>- Warna bangunan, bahan bangunan, tekstur bangunan, tidak diatur mengikat.</li></ul>

Sumber : Lampiran XVII- Rencana Detail Tata Ruang Dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015-2035

Luas lahan yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta adalah seluas  $\pm 18.340 \text{ m}^2$ . Dengan KDB pada tapak yang terpilih adalah 90%.

#### ○ KDB

$$\begin{aligned} \text{KDB} &= \text{Luas lahan} \times \text{KDB} \\ &= 18.340 \text{ m}^2 \times 90\% = 16.506 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

#### ○ KLB

$$\begin{aligned} \text{KLB} &= \text{KLB} \times \text{Luas Lahan} \\ &= 6,4 \times 18.340 \text{ m}^2 = 117.376 \end{aligned}$$

#### ○ Jumlah Lantai

$$\begin{aligned} \text{JL} &= \text{KLB} / \text{KDB} = 16.506 \text{ m}^2 / 117.376 \\ &= 7,11, \text{ dibulatkan menjadi } 7 \text{ Lantai} \end{aligned}$$

## TINJAUAN ARSITEKTURAL

Dalam perencanaan dan perancangan Taman Edukasi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta, bangunan akan dirancang mirip dengan keadaan atau suasana asli dari masing-masing profesi yang ditawarkan agar anak-anak dapat mengekspresikan karakter atau profesi serta berimajinasi. Untuk mendukung hal tersebut, maka perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi dirancang dengan pendekatan psikologi anak dengan mewujudkannya dalam perancangan interior dan eksterior yang imajinatif.



Karakter setiap bangunan profesi yang ditawarkan diterapkan pada bentuk ruang yang ada. Karakter bangunan yang bersifat imajinatif merupakan karakter yang mampu menambah daya kreativitas dan imajinasi pada anak-anak melalui garis, bentuk, warna dan tekstur, yang akan diterapkan pada elemen interior bangunan yang terdiri dari lantai; dinding; plafond; pencahayaan; penghawaan; material; dan sirkulasi bangunan, serta juga diterapkan pada elemen eksterior bangunan yang terdiri dari lansekap; dan tampilan/ fasad bangunan.





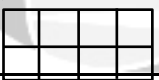



### a) Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak yang Imajinatif melalui Garis

Unsur-unsur pokok suatu bentuk massa dan ruang terbentuk dari sebuah

titik sebagai awal, titik-titik tersusun menjadi sebuah garis diperluas membentuk sebuah ruang dan massa.<sup>12</sup>

Suatu bentuk ruang dan bangunan yang imajinatif terbentuk dari garis-garis yang mencerminkan kesan karakter imajinatif, garis yang imajinatif dapat mencerminkan sifat ceria, imajinasi, dan sosialisasi. Permainan garis dapat menciptakan bentuk baru. Garis-garis tersebut mempunyai sebuah kesan tertentu yang dapat mempengaruhi pengamatnya.

**Tabel 2.** Penerapan Garis dan Kesan yang di Timbulkan

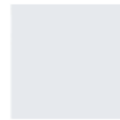
Garis	Gambar	Kesan
Horizontal		Pasif, kuat, dominan, bersifat memaksa.
Vertikal		Kekuatan menggerakkan mata, agung, menimbulkan inspirasi.
Diagonal		Dinamis, Bergerak.
Zig-Zag		Aktif, gairah, semangat, keras, kasar, giat, jantan.
Kotak		Logis, keteraturan, kuat, seimbang.
Lengkung		Ringan, tenang, lembut, inspiratif.
Lengkung-lengkung		Ceria, stabil, dinamis.
Mengalir		Bergerak.

Sumber : *Simons, John Ormsbee, Landscape Architecture, Mc. Graw-Hill Book, New York.*

### b) Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak yang Imajinatif melalui Bentuk

Pengelolaan bentuk akan mempengaruhi kesan pada ruang. Bentuk dasar dari suatu obyek dapat bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal atau informal, geometris,masif, berat atau kuat, transparan.

Bentuk yang mewakili suasana imajinatif dan menyangkut psikologi anak adalah sebagai berikut :



Kesan :  
Sederhana, statis, formal, monoton, dan masif.



Kesan :  
Stabil, namun jika terbalik akan bersifat labil.



Kesan :  
Tuntas, labil, bergerak, dan dinamis.

### c) Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak yang Imajinatif melalui Warna

Dalam arsitektur, warna berperan penting dalam mewujudkan kesan dan karakter elemen-elemen ruang serta memberikan aksen pada bentuk dan bahannya secara psikologis dan fisik.

Secara khusus dalam aspek psikologis, warna mampu mengkomunikasikan suatu pesan dan memberikan kesan bagi suatu ruang, apakah memberi kesan memperlebar atau mempersempit, melegakan atau menekan, dan memperbesar ukuran ruang melalui penciptaan suasana ruang.

**Tabel 3.** Penerapan Warna Serta Karakter dan Simbolnya

WARNA	ASOSIASI	KARAKTER	SIMBOL/ LAMBANG
Kuning	Sinar Matahari	Terang, gembira, supel, ramah	Kecerahan, kemenangan, kegembiraan, kecermelangan
Jingga	Awan jingga sebelum matahari terbit	Dorongan, merdeka, anugerah, bahaya	Kemerdekaan, kehangatan, penganugerahan, percaya diri, ramah
Merah	Darah, api	Sensual, kuat, agresif, berani, menstimulasi, marah, positif	Perang, kekejaman, kesadisan, dinamis
Ungu	Angkuh, besar, kaya	Berani, jantan, magis,	Keningratan, bangsawan,

<sup>12</sup> Ching, DK. 1996. *Bentuk Ruang dan Tataannya*. Jakarta: Erlangga. hal.1940.

		misterius, sensitivitas, obsesif	aristokrat
Biru	Air, laut, langit	Dingin, pasif, sayu, sendu, teduh, tenang, damai, harmonis	Bangsawan, ningrat, darah biru, perdamaian
Hijau	Tumbuhan, hidup, berkembang	Segar, muda, hidup, alamiah	Kesuburan, kesegaran, kebangkitan, keyakinan, keperawanan
Putih	Salju, sinar	Positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah	Ketulusan, kejujuran, kekanak-kanakan, kesopanan, kelembutan, kewanitaan, kesucian
Hitam	Kegelapan, kesengsaraan, bencana, berkabung	Tegas, dalam, depresif, maskulin, dramatis	Kesedihan, malapetaka, kemurungan, kejahatan, kematian, rahasia
Abu – abu	Suram, mendung, kelabu	Menyenangkan, tenang, serius, independen	Ketenangan, kebijaksanaan, mengalah, ragu-ragu
Coklat	Tanah, natural	Hemat, sopan, arif, bijaksana	Kebijaksanaan, kesopanan, kehormatan

Sumber : Lou Mitchel. 1996. *The Shape of Shape*. New York. Van Nostrand Reinhold.

#### d) Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak yang Imajinatif melalui Tekstur

Tekstur dapat mengurangi kesan secara mendasar yang ditimbulkan oleh bentuk itu sendiri. Tekstur juga mempunyai kekuatan untuk mengubah penampilan bentuk dengan mendesak dan mengalahkan pengertian bentuknya.<sup>13</sup> Tekstur dapat didefinisikan sebagai karakter lahiriah dari material-material yang digunakan untuk membatasi, melengkapi, dan memperindah ruang interior.

<sup>13</sup> Hendraningsih, Dkk. 1982. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta. Djambatan. Hal 58-59.

Berikut ini akan diuraikan beberapa macam tekstur beserta kesan yang ditimbulkannya :

**Tabel 4.** Penerapan Tekstur dan Kesan yang ditimbulkan

Tekstur	Kesan Penampilan
Kasar	Kuat, kasar, alami, sederhana, bebas.
Halus	Hangat, lunak, alami, memberi semangat.
Lembut	Dingin, tenang, ringan, formil.

Sumber : Hendraningsih, Dkk. 1982. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta. Djambatan. Hal 58-59.

#### e) Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak yang Imajinatif melalui Material

Material merupakan salah satu cara yang bisa membentuk persepsi manusia, karena setiap material memiliki kesan sehingga memberi persepsi yang berbeda. Misalnya, sifat beton yang keras dapat menimbulkan rasa tegang, dapat dilunakkan atau diperhalus dengan bantuan bahan lain yang sifatnya lunak.

Paduan material ini didasarkan atas hubungan proporsional, sehingga dapat menimbulkan nilai keindahan dengan menciptakan kesan-kesan tersendiri. Berikut ini uraian beberapa macam material dasar dan sifat atau kesan yang ditimbulkan :<sup>14</sup>

**Tabel 5.** Penerapan Material dan Kesan yang Ditimbulkan

Material	Sifat	Kesan penampilan
Kayu	Mudah dibentuk, digunakan untuk konstruksi sederhana, juga untuk lengkung.	Hangat, lunak, alami, menyegarkan
Bata	Fleksibel pada detail, dapat digunakan	Praktis, sederhana,

<sup>14</sup> Hendraningsih, Dkk. 1982. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta. Djambatan. Hal 19.

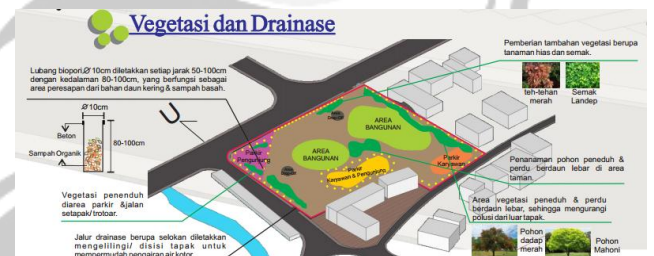


	untuk beragam struktur, baik rumit maupun sederhana	tampak alamiah saat diekspos
Semen	Dapat digunakan untuk eksterior dan interior. Sesuai dalam segala warna, mudah rata dan mudah dibentuk.	Dekoratif dan massif
Batu alam	Tak membutuhkan proses, dapat dibentuk/ diolah	Berat, alami, sederhana, kokoh, informal
Marmer	Bahan bangunan alami dan buatan, bersifat kaku dan sukar dibentuk	Mewah, kuat, bersih, formal, agung
Beton	Menahan gaya tekan	Formil, keras, kaku, kokoh
Baja	Menahan gaya tarik	Keras kokoh
Metal, Alumunium	Efisien	Ringan, dingin
Kaca	Mudah dibentuk sesuai kebutuhan, dapat diberi warna	Ringan dinamis, informal
Polikarbonat (Solar Tuff)	Mudah dibentuk, cocok untuk berbagai jenis aplikasi, dapat diberi berbagai macam warna, menyerap radiasi, mengurangi panas matahari, lebih kuat dari kaca (tidak mudah pecah) Ringan, dinamis, kuat, bersih	Ringan, dinamis, kuat, bersih

Sumber : Hendraningsih, Dkk. 1982. Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur. Jakarta. Djambatan. Hal 19.

## SINTESIS ANALISIS TAPAK & KONSEP

### Analisis Tapak



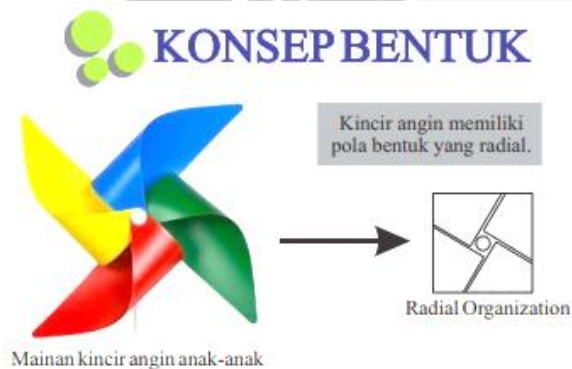


## Konsep

Konsep pendekatan studi dengan pendekatan psikologi anak pada bangunan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta akan diwujudkan dalam perancangan interior dan eksterior yang imajinatif.

Penerapan pada desain Interior dan eksterior bangunan pada :

- Interior, terdiri dari elemen lantai, dinding, langit-langit, dan furniture.
- Eksterior, terdiri dari elemen lantai, dinding, dan sirkulasi.



### Filosofi Mainan Kincir Angin

Mainan kincir angin anak-anak yang memiliki berbagai macam warna, jika terdapat dorongan angin dapat bergerak dan berputar.

- **Warna**  
Melambangkan ekspresi, perasaan, dan psikologi pada anak-anak.
- **Dorongan Angin**  
Melambangkan imajinasi anak yang harus terus dikembangkan dan didorong agar dapat berkembang dengan baik sejak usia dini.

Penerapan arsitektur psikologi pada spesifikasi desain, yakni pada :

**Tabel 6.** Penerapan Arsitektur Psikologi pada Spesifikasi Desain

No.	Spesifikasi Desain
1	Bentuk massa yang menggambarkan suatu wahana yang berguna untuk bermain belajar.
2	Bentuk massa yang merangsang daya tarik anak melalui pengolahan bentuk.
3	Tata massa yang dapat mengakomodasi seluruh kegiatan di wahana Edukasi Profesi Anak.
4	Membentuk lingkungan yang mencerminkan karakter yang disukai anak.
5	Fasad bangunan yang mengakomodasi karakter anak yang kaya akan imajinasi fantasi.
6	Fasad bangunan yang merangsang daya tarik anak.
7	Bentuk ruang yang mengakomodasi banyak ruang pergerakan dan mengutamakan fleksibilitas serta efektivitas ruang.
8	Bentuk ruang yang menggugah rasa keingintahuan anak terhadap ruang.
9	Skala interior yang mengakomodasi desain dan bentuk interior dengan ukuran anak-anak.
10	Skala interior yang dapat membentuk perilaku anak yang mandiri.
11	Warna yang mengakomodasi karakter anak dan mudah diingat.
12	Membentuk perilaku anak agar lebih mudah mengingat warna.
13	Tekstur dan material yang mengakomodasi suasana ruang dan aspek kesehatan keselamatan anak dalam bermain.
14	Membentuk suasana lingkungan yang kondusif bagi anak.
15	Sistem utilitas yang mengakomodasi anak dalam aspek keamanan dan kenyamanan saat bermain.
16	Membentuk lingkungan yang menerapkan sistem utilitas yang memadai.
17	Pola sirkulasi yang mudah dipahami oleh anak.
18	Membentuk perilaku anak yang mandiri dan eksploratif dengan pola sirkulasi mudah dipahami.
19	Akses yang dapat mengakomodasi tingkat keamanan dan kenyamanan dalam bangunan.
20	Akses yang merangsang daya tarik dan rasa keingintahuan anak.

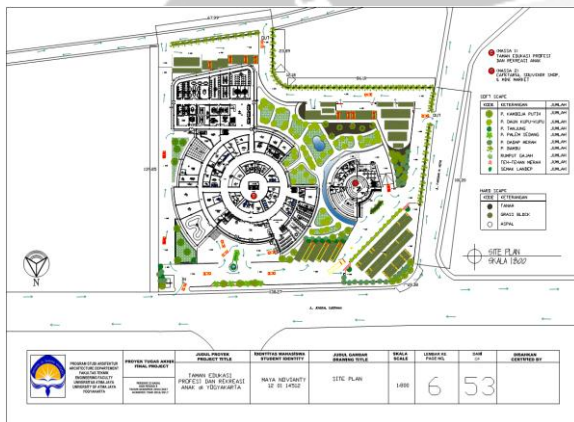


## HASIL DESAIN



**Gambar 3. Situasi**

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



**Gambar 4. Site Plan**

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



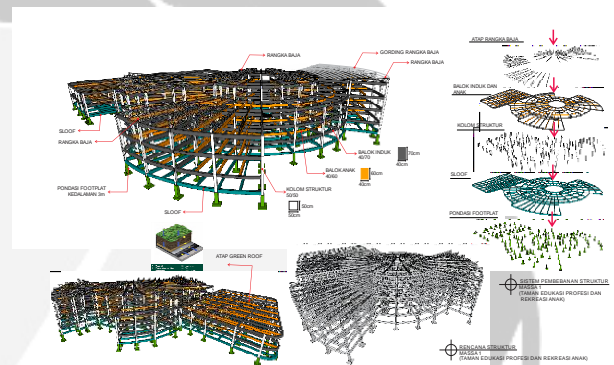
**Gambar 5. Tampak Keseluruhan**

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



**Gambar 6. Potongan**

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



**Gambar 7. Rencana Struktur**

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



**Gambar 8. Perspektif Interior 1**

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*





**Gambar 9.** Perspektif Interior 2  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



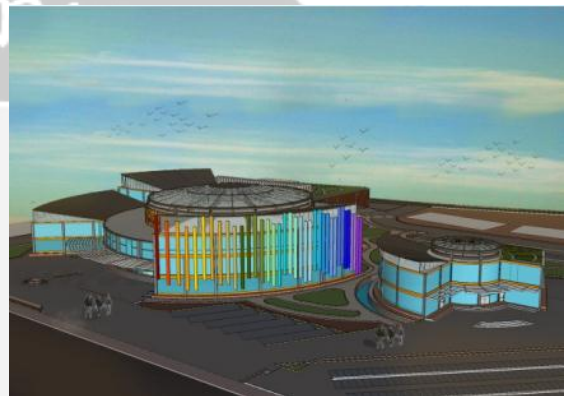
**Gambar 10.** Perspektif Interior 3  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



**Gambar 11.** Perspektif Interior 4  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



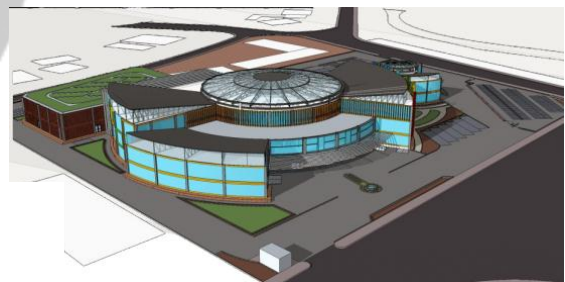
**Gambar 12.** Perspektif Eksterior 1  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



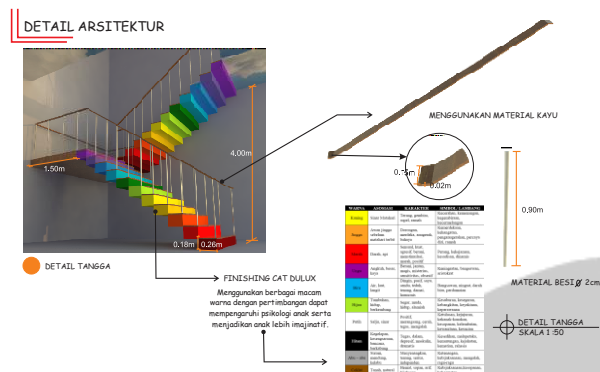
**Gambar 13.** Perspektif Eksterior 2  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



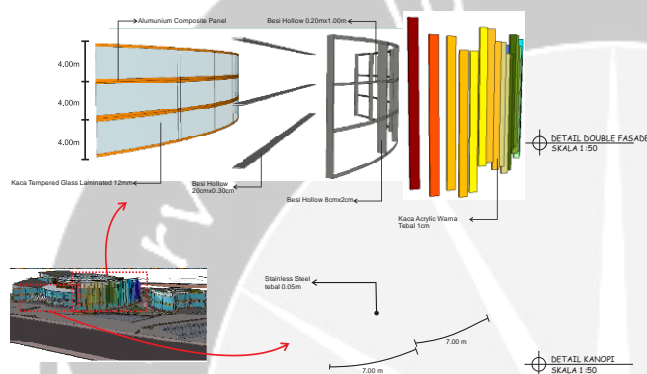
**Gambar 14.** Perspektif Eksterior 3  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



**Gambar 15.** Perspektif Eksterior 4  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*



**Gambar 16.** Detail Arsitektural 1  
Sumber : Analisis Penulis, 2017



**Gambar 17.** Detail Arsitektural 2  
Sumber : Analisis Penulis, 2017

## KESIMPULAN

Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta merupakan wujud fasilitas edukasi dan rekreasi yang berbasis profesi yang diharapkan dapat mampu meningkatkan daya imajinasi anak-anak dalam mengembangkan minat, dan bakat anak sejak usia dini melalui pendekatan psikologi anak yang diwujudkan dengan perancangan interior dan eksterior yang imajinatif.

Elemen-elemen arsitektur pada interior terdiri dari lantai, dinding, langit-langit, dan furniture; sedangkan elemen-elemen arsitektur pada eksterior terdiri dari lantai, dinding, dan sirkulasi.

Perwujudan interior dan eksterior yang imajinatif masing-masing terdiri dari beberapa elemen yang diterapkan melalui aspek arsitektural yang terdiri dari garis,

tekstur, warna, material, dan bentuk, yang diterapkan secara seimbang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin, Mawardi.1988. Psikologi Anak Usia Sekolah Dasar. Harapan Massa.
- Ashihara, Yoshinobu. 1986. *Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*. Abdi Widya. Bandung.
- Baskara,Medha.2011. Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak diRuang Publik. Jurnal Lanskap Indonesia. Vol. 03. Universitas Brawijaya.
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals. Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Bloom, Krathwohl & Marsia .1964. *Taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Ching, DK. Bentuk Ruang dan Susunannya. Jakarta: Erlangga, 1996, hal.1940.\
- Djam'an,Satori.2008.*Profesi Keguruan*.Jakarta.
- Edgar, H. Schein. 1991. *Organizational Culture and Leadership*.San Fransisco. Oxford Jossey Bass Publisher.
- Freid.2010. *Code of Ethics of the Education Profession*. Alaska.Hal. 01. ./ ProQuest Research Library.



- Hendraningsih, Dkk. 1982. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta. Djambatan.
- Irwan, Zoer'aini Djamal. 2005. *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2008. Edisi Keempat. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kartono, Kartini. 1997. *Patologi Sosial* Jilid 5. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada.
- Karyono, A. Hari. 1997. *Kepariwisata*. Jakarta. PT. Grasindo.
- Langeveld, M.J. 1995. *Menuju Ke Pemikiran Filsafat*. Terj. GJ Claessen. Jakarta. PT. Pembangunan.
- Laurie, Michael. 1986. *An Introduction To Landscape Architecture*. American: American Publisher.
- McMonagle, Avril. 2012. "Professional Pedagogy for Early Childhood Education." *The Professional Pedagogy Project*. Hal. 11./ ProQuest Research Library.
- Murti, Ari Sandita. 19 November 2015. *Awas Gadget Bisa Pengaruhi Karakter Anak*. Edukasi. Jakarta. Sindonews.
- Myers, Brian; Jones, Linda. 2015. *Effective Use of Field Trips in Educational Programming: A Three Stage Approach*. Hal. 1/ UF/IFAS Extension Service. University of Florida.
- Neufert, Ernsr. 1980. *Architects' Data*. Second (Internasional) English Edition. Paperback Oxford English Dictionary. 2012. Seventh Edition United Kingdom. Oxford University Press.
- Pedoman Layout & Desain Bangunan-KKPN. Perda Kota Yogyakarta Kota Yogyakarta 2015 -2035
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- Santrock, John W.. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Terjemahan Tri Wibowo B.S., Kencana. Jakarta.
- Solehuddin, M. 2008. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*. Bandung.
- Suroso, Rendra. 2004. *Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif*. Bandung: Bandung Fe Institute.
- Suroso, Rendra. 2004. *Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif*. Bandung. Bandung Fe Institute.
- Tabrani, Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Penerbit ITB.

- Vollmer, H. M, and Donald L. Mill.1966.*Professionalization*.New Jersey.Prentice Hall Inc.
- Wilson. 2013.Resource Education & Education Foundations.*Benefits of On Site Educational Field Trips*.Hal. 2 / ProQuest Research Library.
- Yusuf LN., M.Pd., Dr. H. Syamsu. 2000. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung..
- Zaini, Hisam,dkk. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta. Insani Madani.
- Zubaidah, Neneng.28 November 2015.*PAUD di Indonesia Dinilai Minim Ide*.Edukasi. Jakarta. Sindonews.

## BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Maya Novianty  
NPM : 12 01 14512  
TTL : Pontianak, 08 November 1994  
Alamat : Jl. Parit H. Husein 1 Gg. Perwira No.E3, Pontianak - Kalimantan Barat  
E-Mail : [mnovianty@yahoo.com](mailto:mnovianty@yahoo.com)